昭和63年5月20日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第4巻第10号（通巻57号）

DEEP DUNGEON III

ディープダンジョンIII

勇士への旅

ゆうしへのたび

データノート



都市国家（としこっか）

ディリージュMAP（マップ）

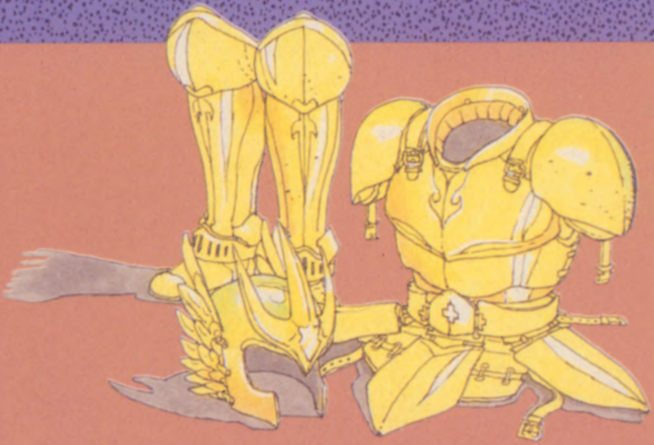
モンスターファイル

武器（ぶき）、防具（ぼうぐ）、アイテム

呪文（じゅもん）データ表（ひょう）!!

ファミリーコンピュータMagazine

No.10 特別付録（とくべつふろく）



FAMILY COMPUTER MAGAZINE
DEEP DUNGEON Ⅲ DATA NOTE

昭和63年5月20日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第4巻第10号（通巻57号）

DEEP DUNGEON Ⅲ

ディープダンジョンⅢ

勇士への旅（ゆうしへのたび）

データノート



ファミリーコンピュータMagazine No.10 特別付録（とくべつふろく）

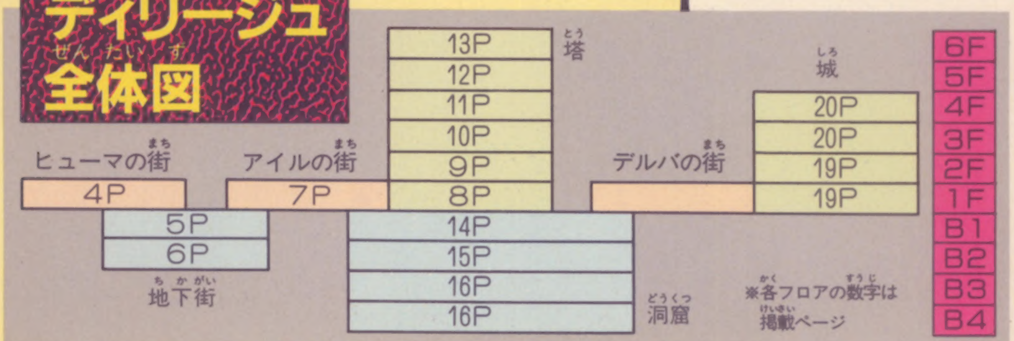
STORY・ストーリー

伝説の勇剣士を夢見て旅していた1人の若者が、立ち寄ったディリージュの国でトラブルに巻きこまれた。一夜のうちに街が外界と遮断されてしまったのだ。どうやら魔物たちのしわざらしい！　そこで若者は、3人の仲間とともに、街を救うべく、魔物のうごめく恐ろしいダンジョンに向かった。ダンジョンで魔物たちをやっつけ、捕われている人々を助けてあげ、数々の情報も手に入れた。その情報によれば、国王と王女様は、すでに魔物の手に渡ってしまったらしい。さあ、2人を救いだせ!!



●もくじ

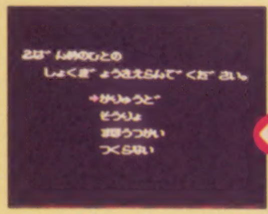
都市国家ディリージュ全体図



まずは画面の見方をしっかりマスター!!

主人公の名前とメンバーを決定だ

ゲームを始める前に、主人公の剣士の名前を決めよう。次に、パーティのメンバーの職業と名前を決定。職業によって特徴が違うから慎重にネ。





まずは主人公の名前を決定し、入力しよう

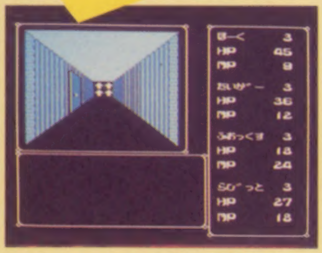
次に、パーティを組む仲間の職業と名前を決定

3D画面の見方に早く慣れよう!

メインになるのは3D画面だ。実際にダンジョンを歩きまわっているような、迫力ある画面だゾ。コントローラの十字キーで歩く方向を決定するんだけど、そのとき、動いている方向をしめす矢印が画面に出るんだ。

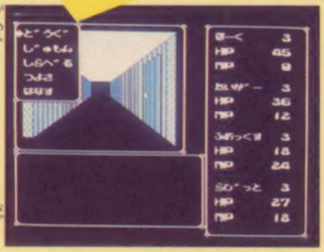
また、画面には次々とドアや階段が出てくる。見逃さないよう注意して見ていよう。

3Dアドベンチャー画面



3D画面上では、必要に応じてコマンドウインドを出すことができる。このコマンドで、剣士たちの行動を決定できるんだ。

コマンド画面



3D画面でダンジョンの中を移動していると、モンスターが登場する。そこで〝たたかう〟を選択すると、モンスターの位置と数が出る戦闘画面に変わる。

戦闘画面



武器・呪文の使い方を知って戦え!

戦い方は、武器を使う方法と、呪文を使う方法の2種類ある。武器の場合、剣やヤリなどは最前列の敵しか相手にできないが、ブーメランやダート、スリングなどの飛び道具は、後列の敵にも使うことができる。呪文はもちろん、どの敵にも使えるよ。



剣やヤリなどの武器は、登場したモンスターのなかでも、最前列のヤツしか戦えない



飛び道具と呪文は後列の敵にも使える。ただし呪文は単独、1列、全体と対象が決まっている

ヒューマの街

街は旅のターミナルポイントだ。武器・防具を買って装備したり、アイテム類をそろえたり。宿屋では体力回復のほか、毒やマヒの治療もでき、セーブもできる。寺院と修業場では呪文がマスターでき、寺院では死者の復活もできるんだ。

道具屋



宿屋



武器・防具屋

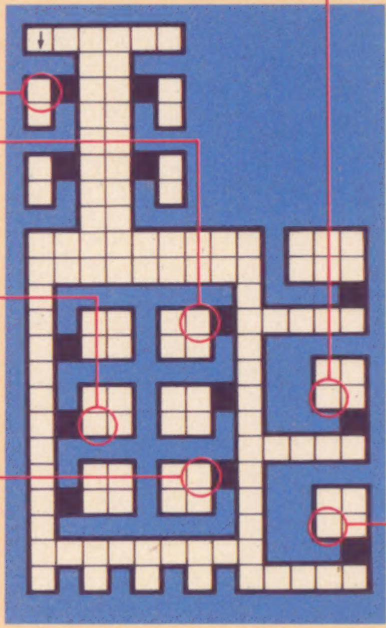


修業場



情報屋





寺院



武器・防具屋

武器

ぶき のなまえ	ねだん
たんけん	5
こんぼう	8
ておの	10
ダート	10
スリング	20

防具

ぶき のなまえ	ねだん
きぬのころも	15
うでのたて	20
レザー	25

道具屋

どうぐ のなまえ	ねだん
くさのつゆ	20
しろきのこ	40
ランプ	50
なわばしご	250

宿屋

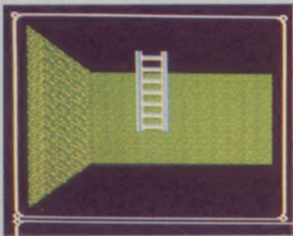
1泊(1人)	10G
毒の治療(1人)	5G
マヒの治療(1人)	10G

情報屋

1G 5G 10G

地下街B1

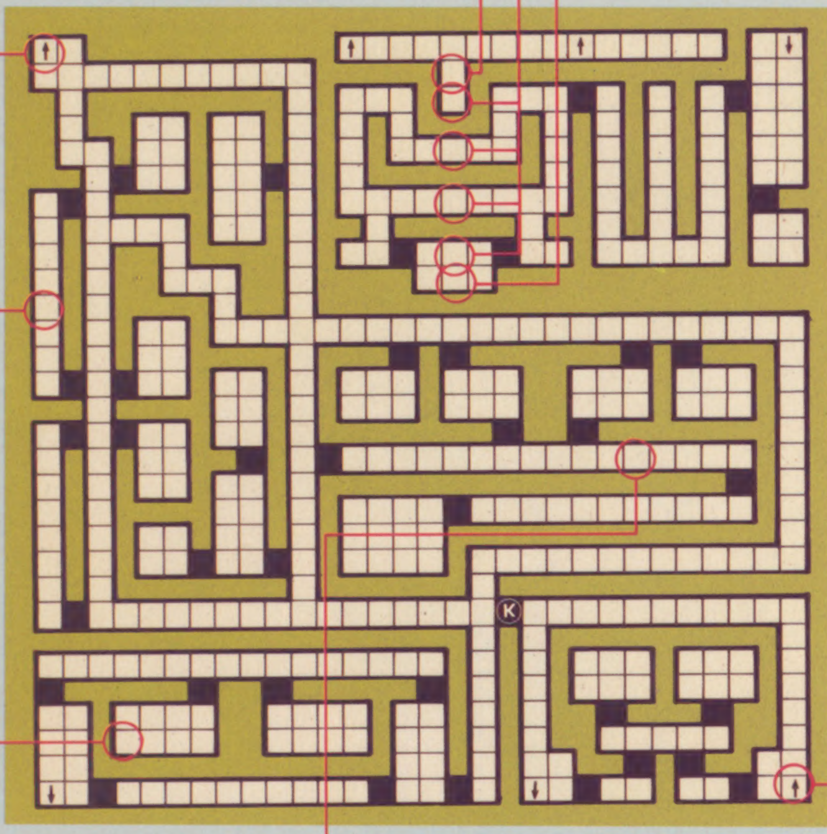
ここに石碑がある。魔物たちはきっと、ここから出てきたにちがいない！



ヒューマの街との出入口。最初のころは、この階段付近で魔物と戦い、レベルを上げておきたい。危なくなったらすぐヒューマに戻り、体力回復とセーブを。

上の3個所は、北と南の壁に穴があいている。でもいちばん下は、北の壁だけに穴が。このへんに何かありそうだ！

北側の壁だけに穴があいていることからここを探すと、三角形の石板を発見!!



↑は上り階段

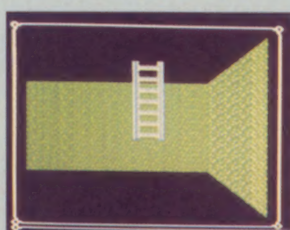
↓は下り階段

1マスは1歩分

Ⓚは牢屋のカギが必要なドア

ここでも「この下には牢屋がある。つかまっている人を……」と同じようなメッセージ。よほど重要なヒントらしいゾ。

「この下には牢屋がある。つかまっている人を助けだしてくれ」のメッセージ。この下とは、もちろん地下2階のことだね。



アイルの街へつづく階段。ここにたどりつくには、地下2階で牢屋のカギを手に入れ、Ⓚのドアを開けなければダメだ。まずは地下2階へ行ってみよう。

地下街B2



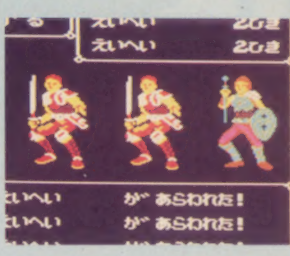
ここの人を助けると退魔の鈴がもらえる。



「助けだしてくれる人なんていないと思ってた」

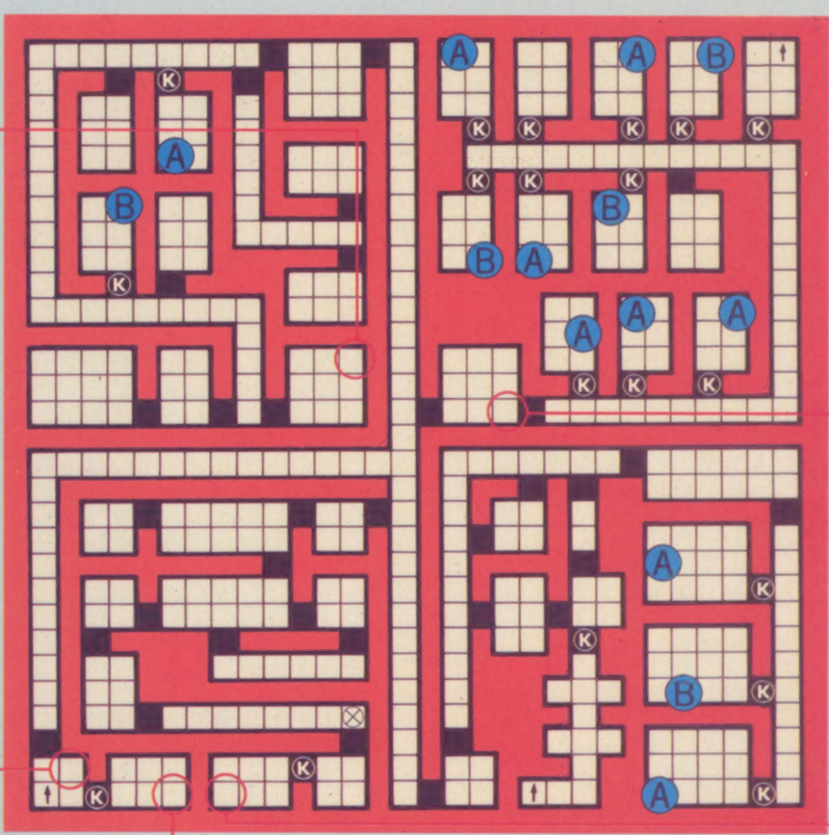


「助けてくれてありがとう」ホントよかったね。



牢屋を守る衛兵たちがここにいる。ヤツらを倒すと牢屋のカギが手に入り、牢屋の扉をすべて開けられるゾ。

↑は上り階段　↓は下り階段　1マスは1歩分　⊗は落とし穴
Ⓚは牢屋のカギ、Kはめのうのカギが必要なドア





「この地下は東の街アイルにつづいているがカギがかかっている。魔物を倒し、カギを取り返してくれ」って!



「王様とお姫様の姿が見あたらないらしい。魔物につかまってしまったのだろうか」無事かどうか心配だね。



「ファイナルファンタジー買いなよ。きっと役に立つぞ」なんて言う。ぼくはちゃんと最後までやったよ。

アイルの街

宿屋


修業場

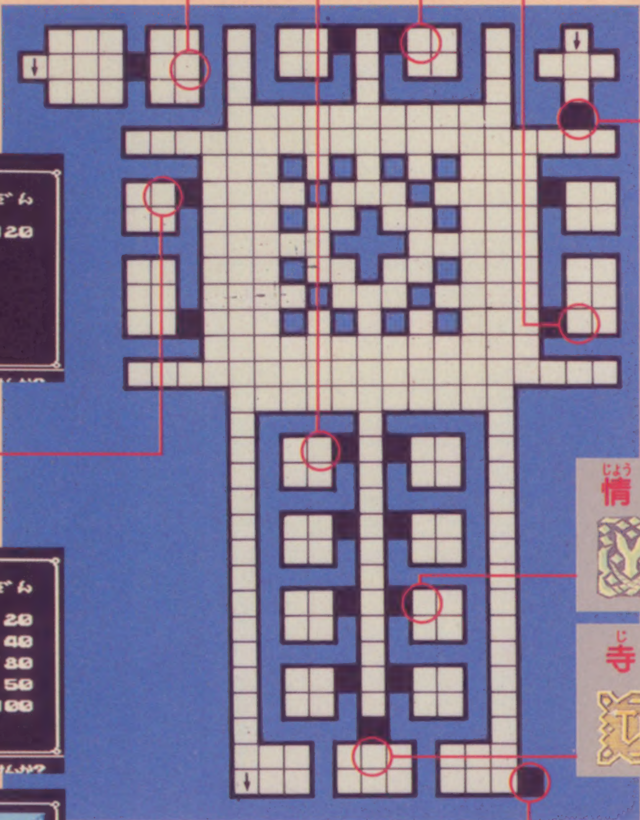

武器・防具屋


道具屋


どうぐのなまえ	ねだん
➔ スムルのみ	120

道具屋


どうぐのなまえ	ねだん
➔ くさのつゆ	20
しろきのこ	40
サークレット	80
ランプ	50
ソルンのみ	100



塔の最上階、6階にいる塔の主バーザスを倒すと、この部屋の扉が開く。この先の階段は、洞窟の地下1階につづいているのだ!

情報屋


寺院




情報屋	
2G 10G 50G	

宿屋

1泊(1人)	5G
毒の治療(1人)	5G
マヒの治療(1人)	10G

武器・防具屋

武器

ぶきのなまえ	ねだん
➔ たんとう	100
モール	200
スピアー	250
アーバレスト	300
フレイル	1000
ルーンソード	6000

なにか かってくれないか?

防具

ぶきのなまえ	ねだん
➔ たてのゆびわ	100
てつのたて	300
くさりよろい	300
スプリント	500
バンデット	2000
プレート	4000
うろこのよろい	5000

ほかに いらないのかね?

塔1F



「塔のいちばん上にはすごい魔物がいるらしい。気をつけなよ」きっと塔の主っていうヤツのことだろう。よほど強力な敵にちがいないネ。

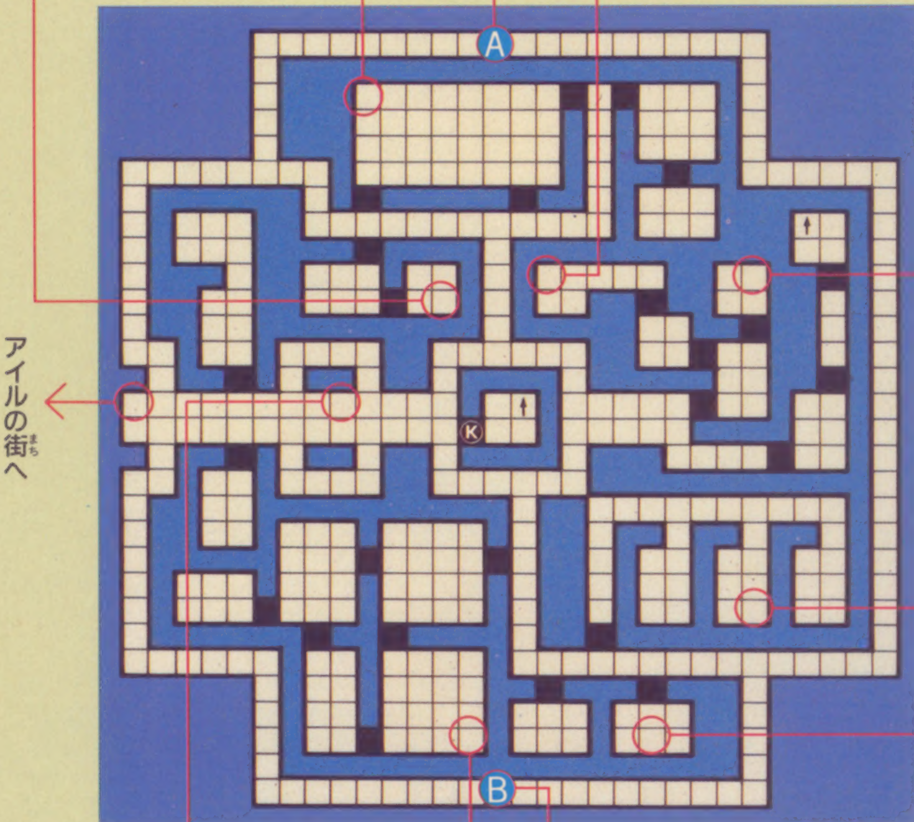
このポイントから塔の2階のⒶポイントにワープする。地形が似ているから迷わないように!!

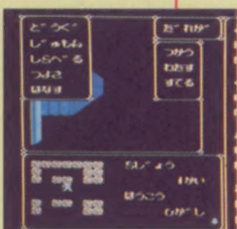


サブキャラの僧侶のホセがいるのがここ。早く味方にしたいね。装備などはP.26を見てね。

「塔の主は美しい音を嫌うというウワサだ!!」美しい音っていうと……地下街でもらった鈴？

「手鏡がこの階のどこかにあるらしい」手鏡って何か知ってるよネ。





塔の入口から東へ8歩、2本の柱の間というのはこの場所のこと。便利な手鏡が見つかるゾ。

このポイントから、塔の2階のⒷポイントにワープするゾ。

「塔の入口から東へ8歩歩き、2本の柱の間を探せ」って。親切なメッセージだ。



サブキャラの僧侶のアレフがここで待っている。アレフがどういうタイプかP.26を見てね。

塔2F

塔の1階のAポイントからワープするとここへ。片道のワープだ。

サブキャラの僧侶のランセルが待ちうけている。1階の2人の僧侶より強力だ。P.26を見てね。



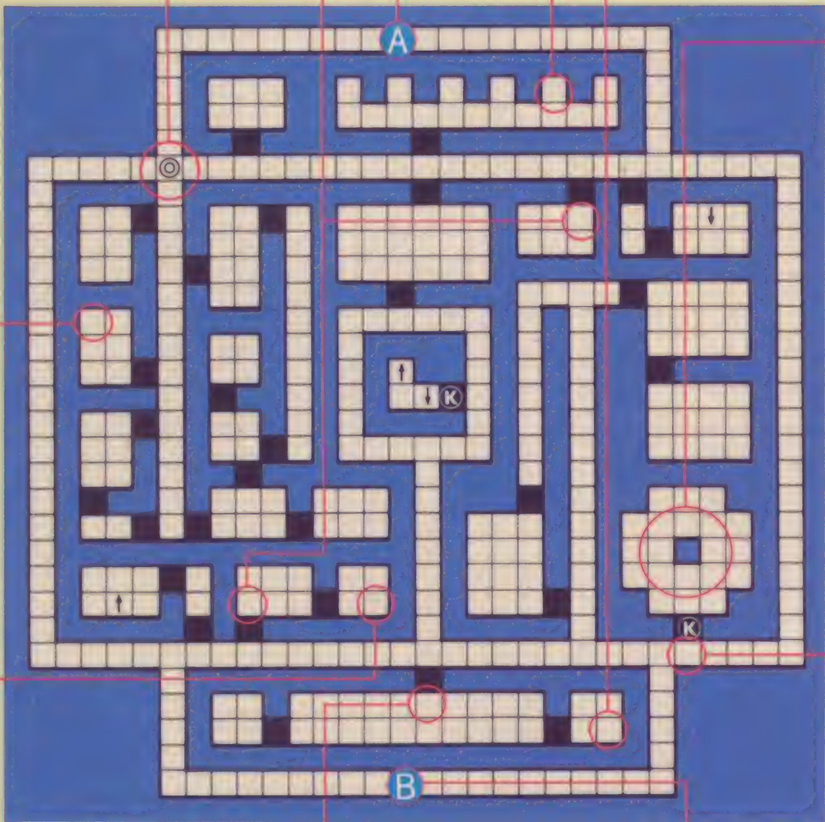
「その昔、善と悪の間に生きる獣あらわる……善と悪、光と闇が合わさるとき、その姿を消す」。

「地図は必ず書き残しておけ……」のセリフ。マップと手鏡があれば、ラクちんだけどね。

この2つのポイントは、双方向のワープポイントだ。

1歩足を踏み入れると、グルリと回転し迷ってしまう回転床がここに。

「地図は必ず書き残しておけ。冒険者の常識だ」ホントだね。



↑は上り階段　↓は下り階段　1マスは1歩分　◎は回転床
Ⓚは牢屋のカギ、Kはめのうのカギが必要なドア



「この国を支配する魔物が王様たちをさらったらしい」どこまでも魔物たちを追いつめてやるゾ。



この部屋に入ると、塔の兵士が襲いかかってくる。倒すと、ブーメランを手に入れられるゾ。

「しるべの部屋と書かれている」この部屋に重要なヒントが。

塔の1階、Ⓑポイントからワープするとここに。これも片道。

塔3F



サブキャラの狩人のクリスがいる。レベル7でスプリント、アーバレストを装備。くわしくはP.26を見てね。

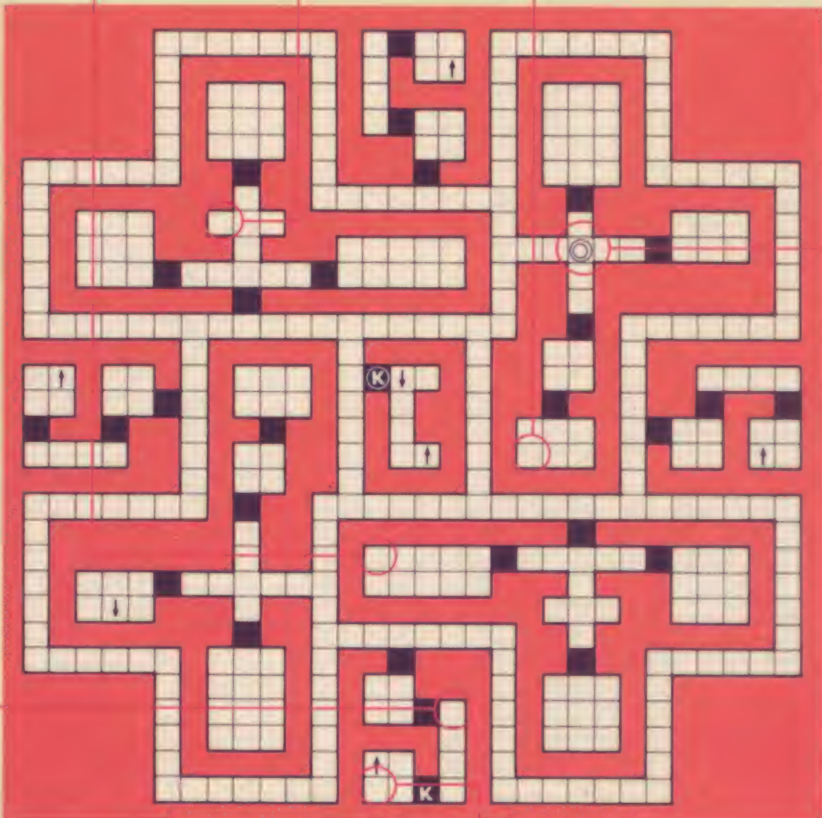


「魔物をとじこめていた封印が解かれたそうだ」



「草のつゆをくれないか」と言う男に草のつゆをあげると「塔の主は光の玉を持っている」と教えてくれる。

↑は上り階段　↓は下り階段　◎は回転床　1マスは1歩分
Ⓚは牢屋のカギ、Kはめのうのカギが必要なドア





ここを通らねばめのうのカギを入手できないが、手強い敵ハーピーが必ず登場！　あせらず、じっくり戦おう。

塔の4階の情報をまとめると、この場所に何かあるらしいことがわかる。それが何かというと、めのうのカギだ。

上に乗るとクルリと回転し、道に迷わせる回転床がここにもあった！　手鏡で方向を確かめようね。

塔4F



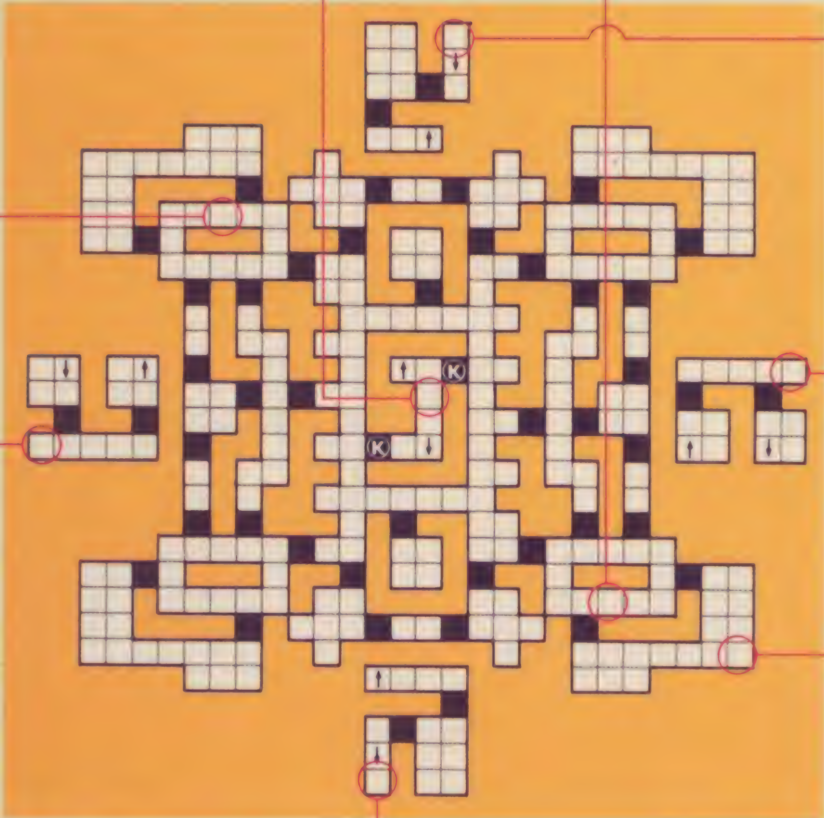
「この世界をつくった魔物は打ち倒すだけではだめだ。その昔、神々は剣にその魂を封じこめたという」だって。



「いちばん南の階段近くを調べてみるといい」と教えてくれるが、一度3階に下りてからじゃないと行けない。

ここでも「三角形の石板は2つある。2つ合わせて……」の情報。どこかに隠されている石板を探すのだ！

「三角形の石板は2つある。2つ合わせて、セレムの星とよばれる封印となる」





ここでも「いちばん南の階段近くを調べろ」と教えてくれるけど、やはり直接行くことはできないんだよね。

かすかに文字が読めるゾ！ ン……「この真下を調べろ」だって？ ちょうど階段がある。下に下りてみよう。



ここに登場するのが死の番犬！ 倒すと、銀のつえが手に入る。これは魔法使いに装備させると、かなり有効。

塔5F



「妖気の闇に塔の主がいるゾ」いよいよだネ！



「魂を封じこめるための剣は、命が入った剣しかその力を果たせない」どういう意味だろう？



この部屋に入ると、塔の兵士の最強のヤツと、シルフが待ち受けているゾ。心して行こう。

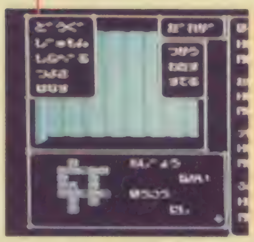
ここがどこかの情報にあった場所。調べると、だんぴら発見！

※赤色の斜の線は中央のライン。ここを軸にして左右対称のマップとなっている





サブキャラ、狩人のスボーンがいる。レベル14で、強力な味方になりそう。くわしくはP.26に。



「反対側のこの地点から西に8歩、北に6歩の地点を調べて」塔の中心から半回転してみよう。

「西に8歩、北に6歩」の情報は、このポイントから数えて。

壁に文字が書かれている。「塔、洞窟、城、それぞれに主がいる。城の魔物が…」

塔6F



サブキャラ、狩人のスホーンがいる。塔の主との戦いに大きな戦力となりそう。P.26も見てね。

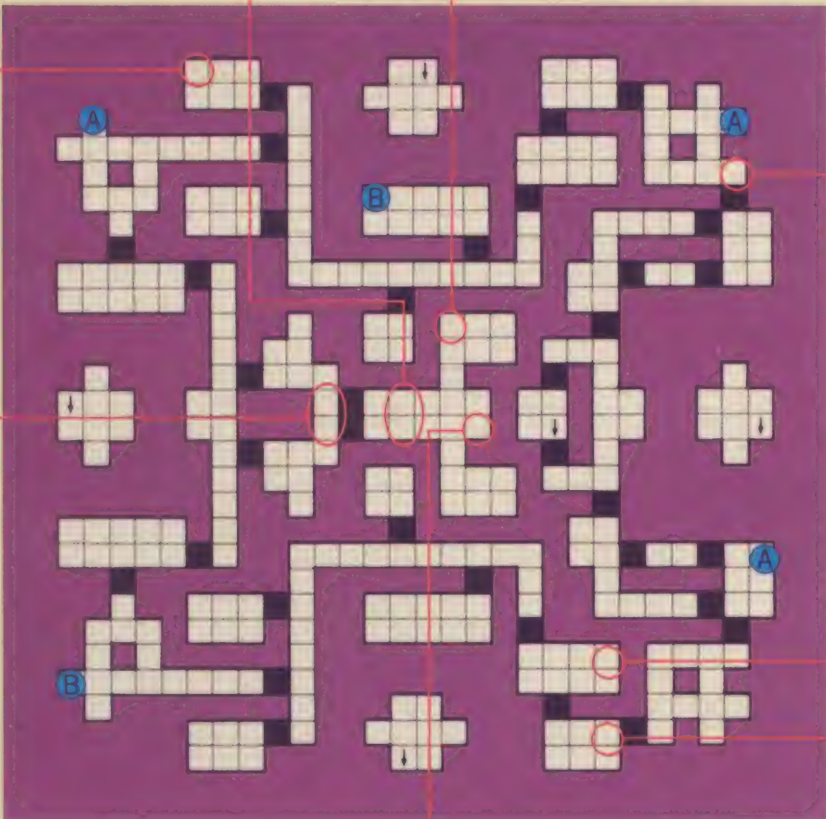


妖気の間に入り、1歩踏みだすと魔物の登場だ！ 塔の兵士とデスアイが襲いかかってくるゾ。

Ⓐ「青い水がめを見つけた！ 飲んでみますか？」その気になって飲むと、毒をうけてしまうゾ。

Ⓑ「白い水がめを見つけた！ 飲んでみますか？」これを飲むと、こんどは毒が消えてしまう。

塔の主バーザスを倒したときに飛んでいった悪魔のマントがここに！



↑は上り階段　↓は下り階段　1マスは1歩分

Kはめのうのカギが必要なドア

「扉に、妖気の間と書いてある」つまりここに塔の主が！ 体力を100%回復してから入ろう。



塔の主バーザスの登場だ!!

塔のボスキャラ、バーザスはここに！ 相当に手こずる相手だが、まずは退魔の鈴で呪文を封じよう。



「妖気の間に塔の主がいるゾ！」いよいよ最初のボスキャラとの対決だ。さあ、妖気の間へ！

洞窟B1

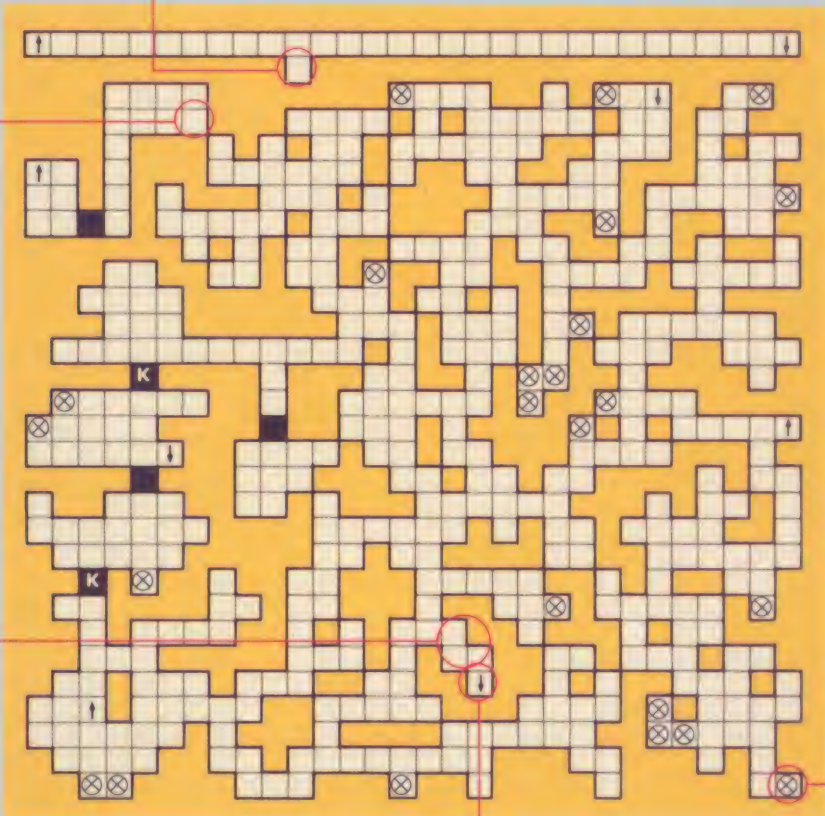
レベルの高いモンスターが続々登場 呪文と武器のコンビネーションを!!

塔の主バーザスを倒すと、アイルの街の北東の部屋の扉が開く。その中には、この洞窟につづく階段がある。

ここで登場するモンスターは、塔のモンスターよりレベルが高い。塔と同様に戦うと、すぐにやられてしまうゾ。最初、ヒューマの街から地下街へ入ったときと同じように、ここでも階段付近で戦い、レベルを上げ、戦い方や呪文の使い方をマスターしてから冒険へ。

「かじ屋のおやじがこの近くにいるらしいのだが……」かじ屋さんは何をしてくれるんだろうね。

ここにウワサのかじ屋のおやじがいる。あるアイテムを持っていくと、重要アイテムをくれるみたい。





「危険！ 近寄るな!!」のメッセージが出るけど、ほんとうは何かいいことがありそう。



「井戸がある。縄ばしごでもあれば下に下りられそうだ」ここから洞窟地下３階に下りられるんだ。

強力な防具サンシールドがここにある。これからの旅にはぜひ身につけたいね。

洞窟B2

サブキャラクターの僧侶が2人!! 仲間に加えて強力パーティを作ろう

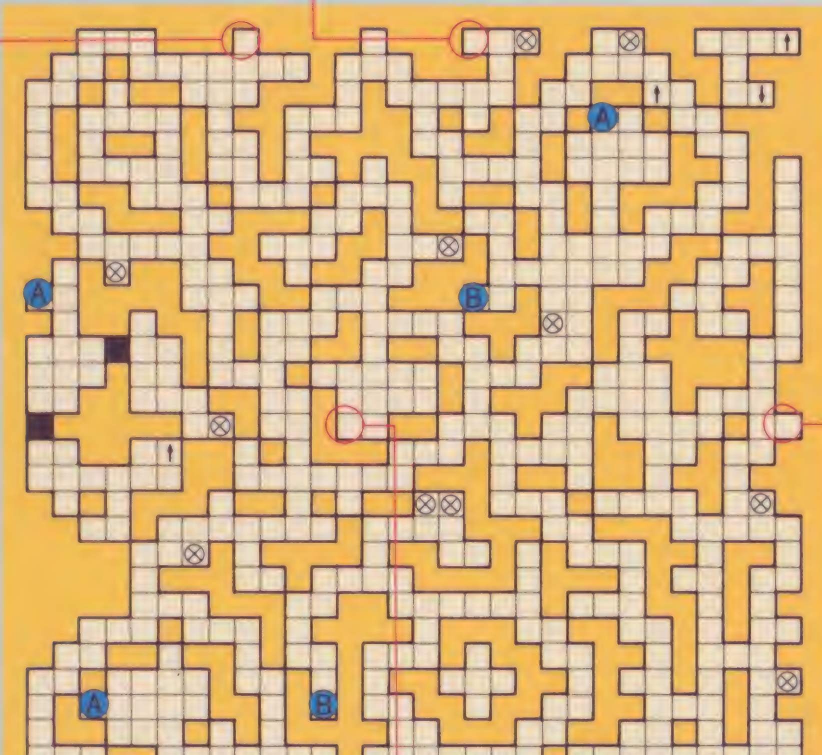
洞窟の地下2階にはサブキャラクターの僧侶、クージュとビルマンが剣士の一行を待っている。

階段のすぐ近くのビルマンより南東のコーナーにいるクージュのほうが強力装備をしているゾ。呪文も数多く使える強力キャラだから、ぜひ味方にしたい。

「洞窟の中は複雑だ!! 迷ったら、サークレットを使え」でも、いったいどこにあるの？



サブキャラの僧侶ビルマンがここにいる。レベル15の心強い味方だ。くわしくは、P.26を見てね。



↑は上り階段　↓は下り階段　1マスは1歩分
⊗は落とし穴　Kはめのうのカギが必要なドア

A「赤い水がわいている。飲んでみますか？」塔の6階でも青い水を飲んで毒におかされてしまったので、注意したほうがよさそう。

B「白い水がわいている。飲んでみますか？」さあ、どうしよう。考えてしまうね。

またまた「洞窟の中は、複雑だ!! 迷ったらサークレットを」のメッセージ。何度も出るんだ。



サブキャラの僧侶クージュがいる。ビルマンよりも装備が強力だ。くわしくは、P.26を見てね。

ここでも「洞窟の中は複雑だ!! 迷ったら……」のメッセージ。サークレットて何だろうね。

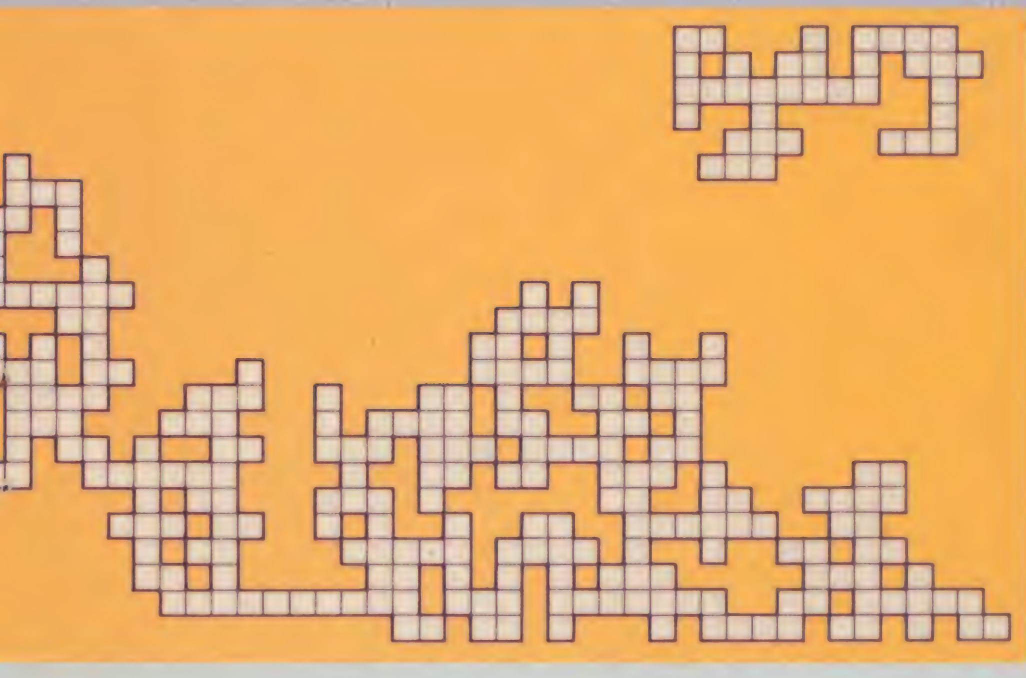
洞窟B3

洞窟の地下1階にいるかじ屋のおやじが重要アイテムの手がかりを握っている

洞窟の地下1階から縄ばしごで下りると、この階の南西にある離れた部屋に。ここにはくちた剣があるけど、このままでは使えそうもない。そういえば、かじ屋のおやじは…?



洞窟B4



↑は上り階段　↓は下り階段　⊗は落とし穴　1マスは1歩分

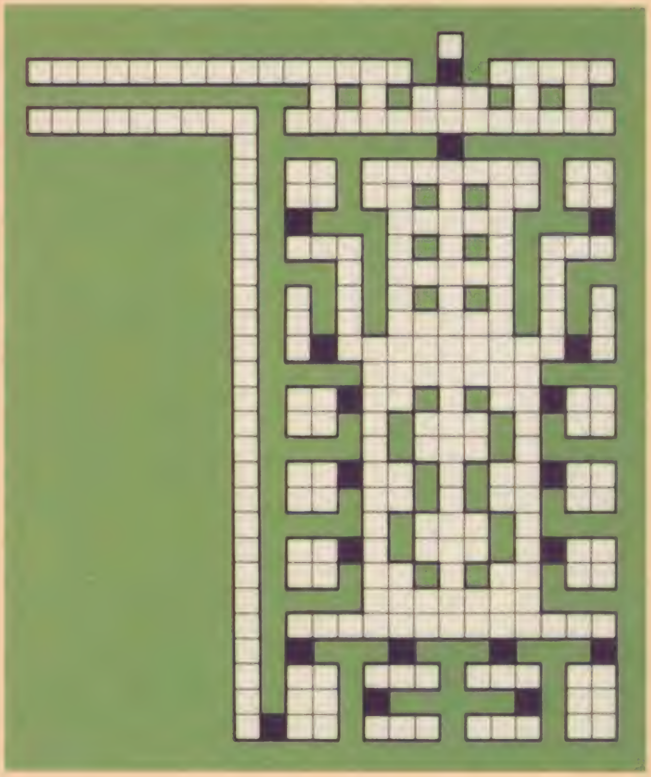
洞窟の地下4階は、階段など自分で書きこもう





この街には強力な武器と防具、そして洞窟の情報にもあった便利なアイテム〝サークレット〟が売られている。

街に入るには、洞窟の地下1階から……といっても、一度下の階まで下りてから迷路を通りぬけ、さらに立体迷路といわれる階段を使って上がらなければいけないのだ。つまり、洞窟をすべて歩きまわらなければいけないってことなんだ。



1マスは1歩分　階段などは自分で書きこもう

武器・防具屋

道具屋

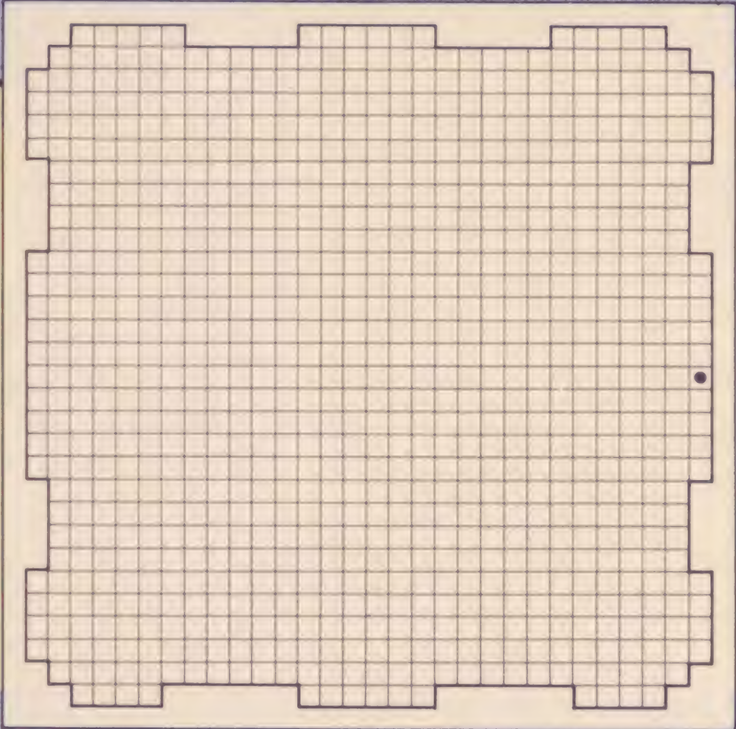
宿　屋

MEMO

洞窟の冒険をして、この街にたどりつくころには、お金もだいぶたまっていることだろう。なんといってもここには強力な武器・防具が売られていて、バカ高いんだ。左の表は自分で書きこんでね。

城1F

※キミの冒険の足どりをマップにしよう

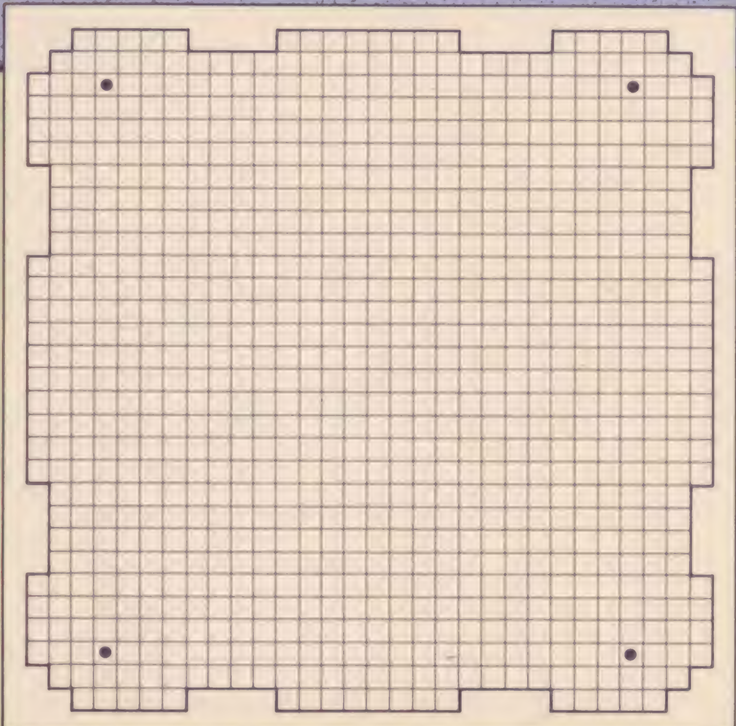


通行証がないと入れないお城だゾ!!

テルバの街からこの城の1階に入れるんだけど、通行証がないとだめなんだ。どこかで手紙をもらったおぼえはないかな? 城には、核心にふれるヒントがたくさんあるゾ。

城2F

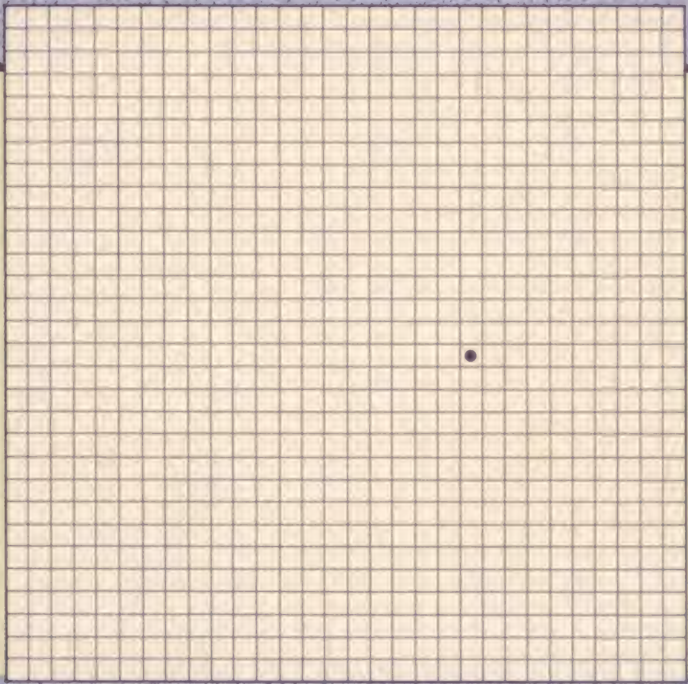
●は、このフロアへの出入口



落とし穴に落ちると1階に逆戻りだ!!

ここには、下まで突きぬけてしまう落とし穴がある。今までのダメージだけの落とし穴と違って、せっかく旅してきた、これまでの努力が水の泡になり、とってもくやしいのだ。

城3F



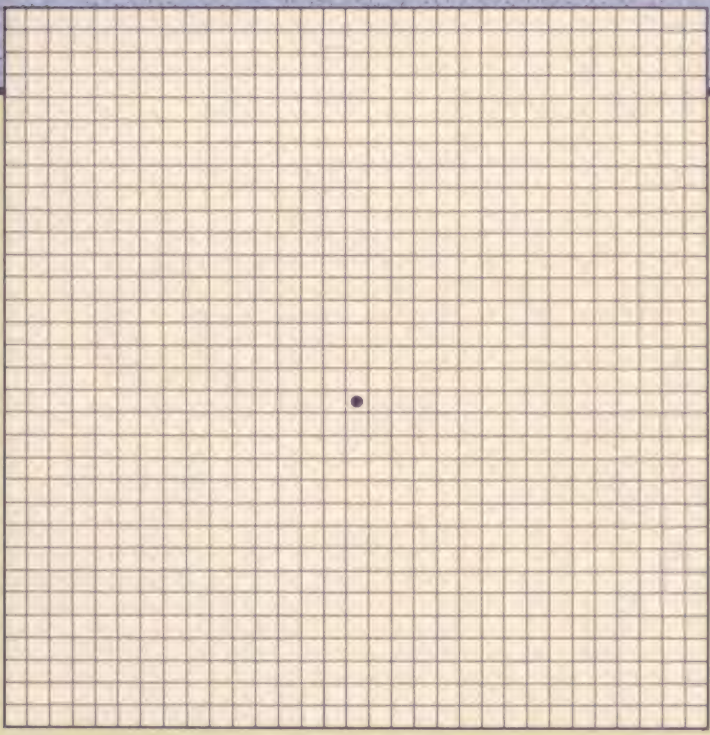
※キミの冒険の足どりをMAPにしよう

国王が捕われている部屋がある!!

"水晶の間"と呼ばれる部屋に国王が捕われている。助けだすと、意外な情報が……。

城の最上階に入るには"白夜の間"の秘密のポイントで、あるアイテムを使うことだ。

城4F



●はこのフロアへの入口ポイント

ワープをつづけてラストポイントに!!

このフロアには階段がない。しかも9つに分かれた部屋はそれぞれ独立していて、部屋と部屋をつなぐ通路がない。じつは、部屋から部屋へワープして進むしかないのだ。

モンスター・データ・ファイル



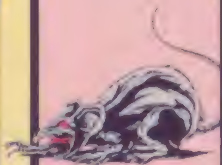
次々と襲いかかるモンスターの群れ！　でも敵の特徴を知っていれば少しは戦いもラクになるね。(レベルの低い順に並んでいるよ)



どくぐも

LV	2	AP	10	LK	4
HP	10	AC	10	GD	3
MP	5	AG	18	EX	8

鋭い尾針を突き出して、毒を刺してくる。解毒剤がいるね



ラット

LV	1	AP	12	LK	2
HP	12	AC	8	GD	1
MP	5	AG	14	EX	4

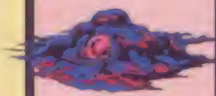
動きがすばやく、鋭いキバをもつが、たかがネズミ……！



がいこつ

LV	4	AP	35	LK	8
HP	16	AC	28	GD	5
MP	40	AG	36	EX	9

地下に埋葬された騎士が甦ったアンデッドモンスター



スライム

LV	2	AP	14	LK	4
HP	20	AC	2	GD	1
MP	2	AG	6	EX	7

ダンジョンの中の水たまりにひそみ突然襲いかかる



衛兵(えいへい)①

LV	4	AP	38	LK	8
HP	30	AC	38	GD	8
MP	20	AG	24	EX	7

元兵士だけに武力戦にはめっぽう強いが、魔法には……？



セントピード

LV	2	AP	12	LK	4
HP	8	AC	12	GD	2
MP	3	AG	4	EX	6

動きはにぶいが一度捕えたものは決してはなさない



衛兵(えいへい)②

LV	4	AP	10	LK	8
HP	23	AC	10	GD	13
MP	32	AG	30	EX	10

元はヒューマの地下牢の警備兵で敵に寝返ったというヤツ



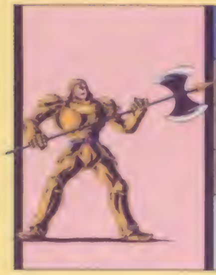
アント

LV	2	AP	15	LK	4
HP	5	AC	22	GD	2
MP	4	AG	2	EX	5

口から吐き出す酸を浴びると弱い防具はひとたまりもない

〈記号の意味〉 LV＝レベル　HP＝ヒットポイント　MP＝マジックポイント　AP＝攻撃力
AC＝防御力　AG＝すばやさ　LK＝運　GD＝得られるお金　EX＝得られる経験値

塔の兵士(とうのへいし)①



LV	6	AP	60	LK	12
HP	31	AC	60	GD	13
MP	20	AG	25	EX	10

悪の力にあやつられている、アイルの街の塔の警備兵

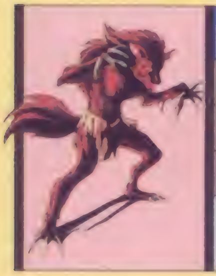
狂犬(きょうけん)



LV	4	AP	32	LK	10
HP	19	AC	20	GD	4
MP	20	AG	28	EX	12

血を見ると狂暴性が増す、魔力にあやつられる犬だ

狼男(おおかみおとこ)



LV	6	AP	80	LK	12
HP	45	AC	50	GD	18
MP	20	AG	70	EX	32

人間の知能と肉食動物の凶暴性をあわせもつ

アサッシン



LV	4	AP	60	LK	12
HP	38	AC	60	GD	21
MP	40	AG	100	EX	49

音もなくパーティの背後に忍び寄り、猛毒のナイフを使う

ゴブリン①



LV	7	AP	50	LK	14
HP	40	AC	40	GD	18
MP	50	AG	60	EX	25

主にアイルの塔の下層に出現する

グリズリー



LV	5	AP	40	LK	10
HP	32	AC	20	GD	2
MP	20	AG	16	EX	16

強力な前足の攻撃をまともに受けては命がないぞ!!

ゴブリン②



LV	7	AP	70	LK	14
HP	42	AC	55	GD	10
MP	25	AG	10	EX	10

狂暴性が高く、動くものを見つけるとすぐに襲いかかる

ゾンビ



LV	5	AP	40	LK	10
HP	42	AC	15	GD	
MP	50	AG	20	EX	12

地下で死んだ兵士が甦ったアンデッドモンスターだ

ゴブリン③



LV	7	AP	70	LK	14
HP	42	AC	55	GD	12
MP	25	AG	10	EX	16

非常に目がよく、見つからないように歩くのはむずかしい

コボルト



LV	5	AP	50	LK	10
HP	30	AC	40	GD	8
MP	20	AG	20	EX	15

犬の頭をもつ半獣人。かなり好戦的で手強いゾ

AG=すばやさ　LK=運　GD=得られるお金　EX=得られる経験値

モンスター・データ・ファイル

デスアイ



LV	12	AP	50	LK	24
HP	150	AC	60	GD	
MP	120	AG	70	EX	36

無数の触手を動かし体をマヒさせるアンデッドモンスター

シルフ



LV	7	AP	20	LK	14
HP	30	AC	70	GD	33
MP	80	AG	120	EX	41

外見は美しいが、長い髪で首を締めつけてくる

デーモン



LV	14	AP	210	LK	40
HP	200	AC	200	GD	201
MP	110	AG	160	EX	197

その名のとおり、闇の世界をうごめく悪魔だ

塔の兵士(とうのへいし)②



LV	8	AP	80	LK	16
HP	44	AC	90	GD	19
MP	30	AG	40	EX	21

剣の腕が立ち、仲間数人の集団で襲いかかってくる

死の番犬(しのばんけん)



LV	13	AP	140	LK	26
HP	110	AC	70	GD	27
MP	40	AG	120	EX	44

口から強力な炎を吹き出すアンデッドモンスター

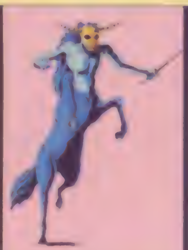
リザードマン



LV	8	AP	95	LK	12
HP	50	AC	60	GD	21
MP	30	AG	50	EX	47

剣の腕が立ち、しかも長い尾まで攻撃に使ってくる

セントール①



LV	15	AP	140	LK	26
HP	150	AC	100	GD	44
MP	80	AG	110	EX	74

古代ギリシャ時代の半獣人。しつこく攻撃してくるゾ！

塔の兵士(とうのへいし)③



LV	11	AP	130	LK	22
HP	73	AC	130	GD	29
MP	50	AG	60	EX	46

3種類の塔の兵士の中で最強をほこる、かなり手強い敵

セントール②



LV	15	AP	40	LK	26
HP	150	AC	100	GD	44
MP	80	AG	110	EX	74

攻撃力は低いが、魔法を使ってくるので戦いづらい

ハーピー



LV	12	AP	120	LK	30
HP	100	AC	120	GD	39
MP	50	AG	160	EX	53

毒の粉を含む羽根は、鋭利な刃物と同様の凶器だ

〈記号の意味〉 LV＝レベル　HP＝ヒットポイント　MP＝マジックポイント　AP＝攻撃力　AC＝防御力

キマイラ



LV	19	AP	170	LK	34
HP	180	AC	130	GD	110
MP	80	AG	130	EX	148

ライオンとヤギ、ドラゴンの体をもち、毒を吐きかける

ゴーゴン



LV	19	AP	200	LK	34
HP	220	AC	110	GD	16
MP	85	AG	100	EX	196

HP（生命力）が高いうえ、魔法も使ってくる

使い魔（つかいま）①



LV	19	AP	190	LK	34
HP	200	AC	120	GD	61
MP	120	AG	100	EX	123

翼をもち空中を飛べる。攻撃力が高く、やっかいなヤツだ

使い魔（つかいま）②



LV	19	AP	155	LK	34
HP	200	AC	120	GD	61
MP	120	AG	110	EX	123

魔法が使えるだけでなく、魔法攻撃に対して防御力が高い

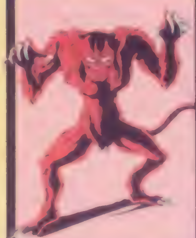
デーモン②



LV	20	AP	170	LK	40
HP	180	AC	130	GD	44
MP	120	AG	?	EX	131

攻撃力も高いが、魔法も自由自在!! とくにデスがこわい

バブーン①



LV	15	AP	120	LK	26
HP	130	AC	90	GD	38
MP	50	AG	90	EX	53

人間の倍はある巨大な猿のモンスター。動きがすばやい

バブーン②



LV	15	AP	120	LK	26
HP	130	AC	90	GD	38
MP	80	AG	130	EX	53

同じバブーンでも、体力は弱いが魔法が使える

ジャイアント



LV	16	AP	155	LK	28
HP	150	AC	70	GD	42
MP	90	AG	40	EX	63

単純で知力が低いため武器を使うのは苦手だが、力は強い

バンパイア



LV	17	AP	130	LK	30
HP	120	AC	80	GD	51
MP	90	AG	190	EX	87

防御力は低いが、多種多様の魔法が使えるので要注意！

ドワーフ



LV	18	AP	165	LK	32
HP	200	AC	200	GD	87
MP	50	AG	50	EX	112

頑丈で、いろいろな武器を使いこなし、攻め方も多様

AG＝すばやさ　LK＝運　GD＝得られるお金　EX＝得られる経験値

モンスター・データ・ファイル



キャットマン

LV	21	AP	120	LK	38
HP	150	AC	110	GD	54
MP	110	AG	220	EX	123

強力な剣を持つ敵!! こいつらには魔法が効かないゾ



ワイバーン

LV	20	AP	190	LK	40
HP	180	AC	140	GD	112
MP	80	AG	190	EX	162

巨大な翼をもつ恐竜。見かけよりはるかに機敏!!



黒い竜(くろいりゅう)

LV	22	AP	230	LK	44
HP	220	AC	220	GD	253
MP	110	AG	160	EX	228

動きはにぶいが生命力が高く、口から火を吹き攻撃する



ダムドール

LV	20	AP	200	LK	48
HP	300	AC	90	GD	173
MP	10	AG	90	EX	198

全身が岩でできた怪物。攻撃力は恐ろしく強い!!



親衛隊(しんえいたい)②

LV	23	AP	210	LK	46
HP	200	AC	265	GD	154
MP	70	AG	90	EX	224

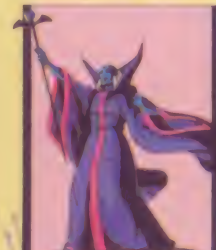
全身がヨロイでおおわれているため、動きがにぶい!!



親衛隊(しんえいたい)①

LV	20	AP	180	LK	40
HP	200	AC	230	GD	163
MP	50	AG	70	EX	217

元は国王直属の警備兵。剣の使い手だが、動きがにぶい



ハイプリースト

LV	23	AP	100	LK	46
HP	200	AC	100	GD	174
MP	180	AG	100	EX	231

魔力により悪に走った僧侶。その魔法は強力だ!!



バーザス

LV	25	AP	150	LK	60
HP	500	AC	150	GD	
MP	130	AG	100	EX	60

アイルの街の塔の最上階"妖気の間"のタワーマスターだ

この他にも、まだまだ強力なモンスターが登場するゾ。気をつけろ!



レイス

LV	21	AP	200	LK	42
HP	120	AC	200	GD	106
MP	200	AG	200	EX	201

光る目で眠りの世界へおとしいれるアンデットモンスター

〈記号の意味〉LV=レベル HP=ヒットポイント MP=マジックポイント AP=攻撃力 AC=防御力

サブキャラクター紹介

剣士たちが旅するうちに出会い、仲間に入れてくれ、と頼んでくるのがサブキャラクター。彼らを味方にすれば役立つゾ。

ホセ（僧侶） LV 6

アイルの街から塔に入ると、1階の北側にいる。鎖よろいと木の盾、モールを装備した攻撃型。呪文はキュアー、サンシャイン、アンチドーテが使える。草のつゆ、白きのこ、スムルの実も持ってる。



アレフ（僧侶） LV 6

塔の1階、南側の部屋で剣士たちを待っている。スプリント、木の盾、こんぼうを装備した防御型の僧侶。使える呪文はホセと同じ、キュアー、サンシャイン、アンチドーテ。他の持ち物もほぼ同じだ。



ランゼル（僧侶） LV 7

塔の2階、北の部屋にいる僧侶だ。スプリント、木の盾、モールを装備し、1階の2人の僧侶よりレベルも上。呪文はキュアー、サンシャイン、シールド、アンチドーテ。草のつゆ、白きのこ、など。



クリス（狩人） LV 7

塔の3階、ほぼ中央の部屋にいる狩人。呪文はキュアーだけだが、スプリントとアーバレストを装備している。塔の2階で手に入れられるブーメランを持たせると、より攻撃力が強くなるゾ。



スホーン（狩人） LV 14

バンテッドとアーバレストで装備をかためた強力な味方。呪文もキュアーとシールドが使え、草のつゆ、白きのこも持っている。レベルが、高いのが魅力だね。



クージュ（僧侶） LV 15

バンテッド、うでの盾、フレイルを装備。呪文はキュアー、サンシャイン、アンチドーテ、シールド、レストア、リムーブ、アシッド、アーマー。



ビルマン（僧侶） LV 15

バンテッド、うでの盾、モールを装備し、攻撃力はクージュより落ちるが、呪文はすべて、クージュと同じものが使えるので心強い。



ステイタス記号解説

LEVEL EX（経験値）を基本にした総合力。この値により、マスターできる呪文が変わってくる。

EX モンスターと戦って倒すと、そのたびに各自に加算されていく経験値。この数値をもとに、レベルが決定される。

MAX・HP レベルに応じて上がる各自の生命力の最上限、フルメーター。

MAX・MP レベルに応じて上がる各自の魔法の最上限、フルメーター。

AC 防御力。レベルによって決まる基本値に防具を装備したときの数値が加算される。

AP 攻撃力。レベルによって決まる基本値に、武器を装備したときの数値が加算される。

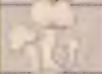
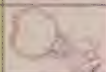
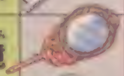
ST 腕力。レベルによって上がる数値で、攻撃力、防御力にも加味される。

AG すばやさ。レベルに応じて上がる。数値が高いほど敵の攻撃をかわしやすい。

LK 運。レベルに応じて上がる。数値が高いほど攻撃の際クリーンヒットを出しやすい。

アイテム

長い冒険の旅では、さまざまな難関が待ち受けているが、アイテム類をうまく使いこなせば、少しは旅も楽になるゾ。

アイテム名		備考	値段
草のつゆ		HP（ヒットポイント）を回復する薬草でつくった薬。1ビンで、約20ポイント回復する	20
白きのこ		毒を持つモンスターの攻撃で毒におかされてしまった体を元の健康な状態に戻す、解毒作用があるきのこ	40
ソルンの実		モンスターの攻撃によってマヒしてしまった体を元の健康な状態に戻せる不思議な木の実	100
縄ばしご		階段がない場所でも上り下りができる。洞窟の地下1階の南側にある井戸で使うと、地下3階までおりることができる	250
牢屋の鍵		地下街の地下2階の牢屋の番人である衛兵を倒すと手に入る。マップ上のⓀマークのドアを開けることができる	——
退魔の鈴		牢屋の鍵を使って地下街の牢屋を開けて、ある人を助けると、お礼にもらえる。塔の主の呪文を封じ込めることができる	——
めのうの鍵		塔の4階の情報により、3階のある場所でひろうことができるアイテム。マップ上のKマークのドアを開けられる	——
手鏡		塔の1階でひろうことができる。これを使うと、自分の周囲のマップを映し出せるという便利なアイテム	——
光の玉		塔の主バーザスを倒すと手に入る。地下の主と対決するときに使うと、戦いがラクになるハズだ	——
石板		この旅の大きなカギになるアイテム。三角形の石板を2つそろえると、セレムの星になるんだ	——

※あいている欄は、自分で見つけたアイテム類を書きこもう！

武器

モンスターを倒し、お金と経験値をかせぎ、レベルを上げよう。そのためにも強力な武器を使いたい。



武器名	装備できる人 剣士	狩人	僧侶	魔法使い	備考	攻撃力	値段
短剣	○	○	○	○	誰でも使える手軽な武器。もっとも安い値段で手に入るが、攻撃力も低い	10	5
手おの	○	○	×	×	ヒューマの街で売っている武器の中では、いちばん強い	20	10
こんぼう	○	○	○	×	樫の木で作った武器。ダメージを与えることはできるが、大きな効果はない	16	8
ダート	×	○	×	×	相手に与えるダメージは小さいが、飛び道具なので戦いやすい	10	10
スリング	×	○	×	×	鉄球に無数のトゲをつけた専用の弾を使った、パチンコの強力版!!	20	20
短刀	○	○	○	×	上質の鉱物で作られた刃をもつため、短剣よりも切れ味が鋭い	30	100
アーバレスト	×	○	×	×	銃と同じ操作で矢を放つ、高性能の弓矢タイプの武器	40	300
モール	○	×	○	×	こんぼうと同じ種類の武器だが、鋭く大きなトゲがついているため強力だ	40	200
スピアー	○	×	×	×	長い棒の先に、3つに別れた鋭利な矢じりがついている武器	50	250
フレイル	○	×	○	×	太いクサリの先に、無数の鋭いトゲのついた鉄球がついている	60	1000
ブーメラン	×	○	×	×	塔の2階で手に入る。狩人だけが持てる強力な飛び道具	70	——
銀のつえ	○	○	○	○	塔の4階で手に入る。誰でも持てるが魔法使いが持つのがいちばん効果的	50	——
だんびら	○	×	×	×	古代より極東の国の秘宝として伝えられた、切れ味のよい、扱いやすい刀	80	——
ルーンソード	○	×	×	×	アイルの街で売っている最強の剣。剣士しか使えないのが残念!!	95	——

防具

敵のモンスターの攻撃は強力だ。ダメージから身を守るのがこの防具。上手に選んで身につけよう。

防具名		装備できる人 剣士	装備できる人 狩人	装備できる人 僧侶	装備できる人 魔法使い	備考	防御力	値段
うでのたて		○	×	○	×	ひじから指までをガードするコテ。軽量なので動きやすい	10	20
きぬの衣		○	○	○	○	布製の服。防具としての効果はほとんどないが、着ないよりはまし	8	15
レザー		○	○	○	×	皮でできたヨロイ。鋭い刃物で切りつけられるとひとたまりもない	16	25
木のたて		○	×	○	×	固い樫の木を使ったタテだが、やはり木製なので防御力は低い	8	80
鉄のたて		○	×	○	×	タテの中では中堅の防御力があるが、かなり重いので使うには体力が必要	20	300
鎖よろい		○	○	○	×	細い鎖を編んで作ったヨロイ。軽量で動きやすいが耐久性にかける	22	300
スプリント		○	○	○	×	鉄製のヨロイだが、上半身しか守ることができないうえ、かなり重量がある	32	500
バンデット		○	○	○	×	とても軽量で動きやすいはがね製のヨロイ。身を守るのにかなり有効	50	2000
プレート		○	×	×	×	金属製のヨロイの中ではもっとも優れている。戦闘時の防具として最適!!	60	4000
悪魔のマント		○	○	○	○	塔の主バーザスが身につけていたマント。かなり高い防御力があるが……	50	——
うろこのよろい		○	○	×	×	強じんなドラゴンのうろこをはいで作ったヨロイなので、それなりに強い	55	5000



※あいている欄は、自分で見つけた武器・防具を書きこもう！

呪文 魔法使い系

魔法使いが使える呪文は、ほとんどが戦闘用の攻撃タイプのものだ。剣士や狩人の戦いを援護してくれるゾ。

呪文名	値段	レベル	消費MP	T	P	O※	効果
スピアー	——	1	2	B	単	E	マジックアロー攻撃で敵にダメージを与える。最初から使える
シャープ	20	3	3	B	単	F	味方のひとりの攻撃力を高めることができる呪文
スリープ	100	5	3	B	単	E	敵を眠らせることができるが、効果がない敵もいるので要注意
レジスト	200	7	2	B	単	F	この呪文を使うと、味方の魔法の効果を上げられる
ボム	400	9	6	B	列	E	ファイアーボム攻撃で、敵にダメージを与えられる
スピード	900	12	2	B	単	F	この呪文を味方にかけると、敵からの攻撃をよけやすくなる
ストーム	1500	15	10	B	全	E	ブリザード攻撃で敵にダメージを与えられる
バーサーク	1950	18	5	B	単	F	味方の恐怖心を消し、攻撃的にすることができる呪文
ドレイン	3000	21	3	B	単	E	敵のMP(マジックポイント)を最小にするおトクな魔法

T(使用時)		P(使用効果)		O(使用対象)	
A	いつでも	単	単独	E	敵
B	戦闘中	列	列単位	F	味方
M	移動中	全	全体		

TPO※の説明

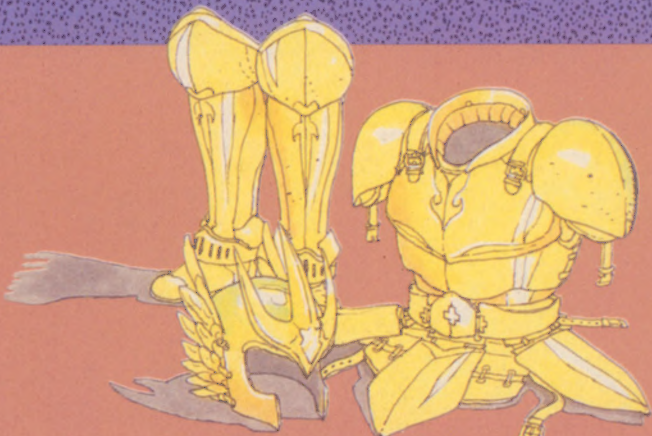
呪文にはそれぞれ使用タイプがある。それがP.30～31の表のTPOだ。使える時(T)、使ったとき効果のあがる範囲(P)、使える対象(O)、の3つの組み合わせによってタイプが決まってくるんだ。

呪文 僧侶・狩人系

僧侶の使う魔法は、主に体力を回復したり、傷をいやしたりするもの。なかには狩人が使える魔法もあるゾ。

呪文名	値段	レベル(狩人)	消費MP	T	P	O※	効果
キュアー	20	1(3)	2	A	単	F	体力（HP）を最大30ポイント回復。僧侶は最初から使える
サンシャイン	20	3	8	B	列	E	アンデッドモンスターにダメージを与える
アンチドーテ	100	5	2	M	単	F	モンスターから毒をうけたとき、その解毒をする呪文
シールド	200	7(10)	2	B	単	F	味方の防御力を上げて、敵の攻撃にそなえる
レストア	400	9(15)	4	A	単	F	体力（HP）を最大50ポイント回復できる
リムーブ	600	11	20	A	単	F	敵の攻撃でマヒした体を元に戻すことができる
アシッド	1200	13	2	B	単	E	敵の防御力を下げて、攻撃しやすくする
アーマー	1500	15(20)	4	B	全	F	味方の防御力と魔法効果を上げることができる
ヒール	1800	17	8	A	単	F	体力（HP）、毒、マヒの回復をいっぺんでできる便利な魔法
リコール	2100	19	10	M	単	F	死んでしまった仲間を生き返らせることができる
フレーム	3000	21	10	B	列	E	火柱攻撃で敵にダメージを与えられる
デス	6000	23	10	B	単	E	敵の体力（HP）を最小にして攻撃をサポートする

※レベル欄の（ ）付き数字は、狩人がおぼえられるレベル。狩人はそれ以外の呪文は使えない。



FAMILY COMPUTER MAGAZINE
DEEP DUNGEON Ⅲ DATA NOTE